

O MESTRE DAS ARMAS

Esta é uma aventura de **GURPS Supers** para personagens de 500 ptos. As únicas coisas necessárias para poder utilizá-la são o **Módulo Básico**, o **Supers** e o material comum de jogo (dados, papel, lápis e borracha). Ela segue algumas das convenções clássicas do gênero **Supers** nos quadrinhos (ou seja: heróis combatentes do mal e vilões sedentos por poder) e os personagens dos jogadores devem ser criados de acordo. É ambientada numa Terra dos dias atuais ligeiramente diferente, afetada pela presença de super-seres entre a humanidade, a maioria dos quais assume o papel de super-herói ou super-vilão e se comporta de acordo. Pode ser adaptada para outros cenários ou uma campanha em andamento com pouco esforço.

A aventura foi escrita para a Terceira Edição do sistema (segunda edição brasileira). O único suplemento necessário para jogá-la é o **Gurps Supers**.

Se você pretende jogar esta aventura, pare de ler imediatamente. As informações a seguir são apenas para o GM.

1 – Histórico e Cenário:

Os Super-Seres existem, de forma provada e reconhecida, desde o princípio do século XX. O que exatamente causa os super-poderes é um mistério. Embora as origens dos poderes possam variar em torno de vários acidentes, a maioria dos cientistas acredita que há um “fator comum” que torna os humanos aptos a, dependendo da situação, desenvolverem super-habilidades. Ou seja: pode ser que qualquer pessoa na terra tenha o potencial latente para ser um Super.

Porém, nem todo o mundo se torna um Super. A maioria das pessoas que desenvolve super-poderes tem alguma característica marcante em sua personalidade. Algum desejo ou motivação muito forte e dominante. Pode ser a vontade de fazer justiça, sede de poder ou desejo de vingança. Mas o fato é que todos os Supers tem, no seu íntimo, uma *personalidade super-humana*. Este é o fator responsável por fazer com que quase todos os Super se tornem heróis ou vilões dentro da sociedade.

Falando em sociedade, esta é afetada de várias formas pela presença dos Supers. O fato de haver pessoas bem intencionadas e dotadas de capacidades super-humanas acabou por tornar a Terra um lugar consideravelmente mais justo que a nossa realidade cotidiana. O crime é combatido com mais firmeza, e vários heróis lutam também por causas sociais, melhorando gradualmente a situação das pessoas mais pobres e dos desvalidos do mundo. Como os heróis são freqüentemente pessoas populares, uma campanha liderada por um deles facilmente mobiliza a opinião pública em favor de uma causa nobre. O nível tecnológico da Terra pode ser considerado 8 “avançado” – graças ao aproveitamento produtivo de super-invenções e outros dispositivos dos super-gênios – com uma tecnologia melhor, mais limpa e barata. Existem veículos voadores privados para serem usados por famílias de classe alta, boa disponibilidade de avanços médicos (como biônica, estufas de órgãos e máquinas de regeneração celular) e fontes de energia mais seguras e menos poluentes.

No entanto, nem tudo são flores. Pois poderes igualmente fortes trabalham para o mal...

2 – Personagens:

Para esta aventura, os PCs devem ser criados com 500 pts e serem combatentes do crime principiantes – para os padrões super-humanos. Eles devem ter começado sua carreira de heróis há pouco tempo e esta pode muito bem (se for o caso) servir como primeira aventura. Não é recomendável haver outros super-humanos na cidade em que eles residem. Não há restrições exatas ao tipo de poder permitido – cabe ao GM apenas tolher as apelações óbvias e sem sentido. No entanto, sugerimos aqui um limite geral razoável para super-poderes: não permitir mais de 50 pts de RD (ou alguma defesa equivalente), ST ampliada maior que 150 ou poderes de ataque que causem mais do que 15 dados de dano. Isso ajudará a equilibrar os combates sem tornar as coisas nem fáceis nem difíceis de mais para o nível de poder desta aventura em particular.

Esta aventura se ambienta em dois cenários diferentes: duas grandes cidades que podem se localizar em praticamente qualquer país civilizado. Apesar dos nomes dos personagens serem anglo-saxônicos, isto se deve simplesmente ao tom geral de história em quadrinhos da aventura, e eles podem ser mudados para se encaixar com qualquer ambiente cultural. Deixaremos a escolha exata do local a cargo do GM e nos referiremos a elas como Cidade I – A cidade dos PCs, e Cidade II.

3 – Ruas de Fogo – Cidade I:

As coisas têm andado inquietas na Cidade I. Rumores de que o crime organizado e as gangues locais estão se armando como se se preparassem para uma guerra podem chegar aos ouvidos dos PCs de várias maneiras. Obviamente, tais coisas não são comentadas na mídia convencional, mas a cidade não tem outros Vigilantes ou Super-Heróis, logo, eles terão em breve a oportunidade de comprovar sua veracidade...

Às quatro e meia da tarde, diante do maior banco da cidade, restando apenas uns poucos clientes esperando sua vez nas filas, um furgão totalmente negro, com vidros fumê e sem placa parou e dali desceram cinco homens encapuzados portando armas “esquisitas” – parecem-se com grandes caixas metálicas retangulares munidas de uma alça, um cabo, um gatilho e dois canos. Antes que qualquer coisa fosse feita ou dita, o vigia do banco foi morto – um disparo de um raio luminoso e mortal o dividiu ao meio!

Em seguida, os clientes foram tomados como reféns e os bandidos assumiram o controle do banco. Não houve nenhuma tentativa de negociação ou intimidação – as paredes do cofre foram bombardeadas com novos disparos das armas de raios e, aos poucos, sendo cortadas em blocos. O motorista do furgão encostou o veículo na entrada e os sacos de grana começaram a ser carregados para dentro.

Por meio do sinal das câmeras e dos alarmes, a polícia ficou sabendo e entrou em ação, bloqueou a rua e cercou o lugar. A resposta dos assaltantes foram novos disparos – de pequenos mísseis explosivos saindo do segundo cano da arma, destruindo duas viaturas, mantendo a distância entre eles e os policiais e ameaçando matar os reféns se algo fosse tentado. A carga continuou a ser colocada no furgão e os bandidos pretendem simplesmente entrar nele e abrir caminho a fogo para fora dali quando ele estiver suficientemente cheio – a polícia obviamente não está preparada para fazer frente ao equipamento dos assaltantes.

Neste momento, é esperada a intervenção dos PCs. Não importa o que eles estivessem fazendo, se estão em suas identidades normais ou Super, eles tomarão conhecimento da situação – os que estiverem no centro da cidade poderão ouvir os disparos e explosões, e os demais podem escutar o que está acontecendo pela cobertura ao vivo das equipes de televisão que chegaram ao local quase junto com a polícia.

Os assaltantes estão posicionados da seguinte maneira: dois deles estão atocaiados junto ao furgão, vigiando a polícia. Dois fazem o transporte do dinheiro para o furgão e outro está junto aos reféns, agrupados num canto, coordenando as ações dos demais. O motorista está protegido atrás de vidros à prova de balas e, teoricamente, aguarda os companheiros – no entanto, se a situação ficar feia, ele tentará abrir caminho sozinho.

Como os PCs lidarão com o problema depende totalmente deles. Mas uma coisa é certa: o combate que se seguirá deverá ser barulhento e visualmente espetacular. Apesar de serem humanos normais, os assaltantes estão muito bem equipados – e o líder não hesitará em matar reféns se sentir ameaçado, para intimidar os heróis. Lembre-se de que colocar a vida de um deles em risco pode complicar os PCs com a lei...

Ainda assim, a vitória dos heróis é esperada – após o último assaltante ser morto ou nocauteado, a polícia chega ao local e recolhe os bandidos, equipes de emergência prestam socorro a qualquer pessoa ferida e os policiais encarregados da situação olham espantados para as armas (ou pedaços delas) que ainda estejam por ali. É obviamente uma tecnologia nova e perigosa – e estava nas mãos de simples assaltantes comuns.

Quando interrogados – pela polícia ou pelos PCs – os criminosos dirão apenas que estas armas estão a venda atualmente no mercado negro da cidade, e que vários grupos de criminosos estão se equipando com elas. Os vendedores marcam encontros através de intermediários profissionais das ruas e chegam com o carregamento trazido por pequenas naves de carga para os compradores. Só aceitam dinheiro vivo.

Se forem pressionados de alguma forma, os bandidos dirão o local onde conseguiram as suas – mas isto será de pouca ajuda, porque, pelo restante da aventura, não chegarão novos carregamentos à Cidade I e não será possível rastrear o vendedor.

Nas semanas seguintes, a situação ficará cada vez mais caótica – novos grupos tentarão ações cada vez mais ousadas usando as mesmas armas. O GM deve preparar mais umas duas ou três situações de crise envolvendo as novas armas que necessitem da interferência dos PCs. Podem ser assaltos à joalherias, guerras de gangues ou mesmo ataques indiscriminados aos PCs ou às autoridades.

O fato é que durante uma ou duas semanas os heróis terão que lidar com essa nova ameaça – sempre com o risco de vida para pessoas normais.

As investigações sobre a origem das armas serão infrutíferas – no entanto, se houver algum engenheiro ou cientista entre eles, o equipamento poderá ser analisado e algumas coisas interessantes podem ser descobertas. Detalhes sobre as armas estão no final da aventura.

4 – A Chegada de West:

Passado algum tempo, surgirá no periódico local o seguinte anúncio, ocupando a primeira página:

HERÓIS DA CIDADE – COMUNIQUEM-SE COMIGO - SEI DE COISAS QUE
LHES INTERESSAM

Não há número de telefone ou coisa semelhante, apenas o anúncio. A única maneira de descobrir do que se trata é entrar em contato com o jornal. Quando isso acontecer, o próprio editor-chefe de O Peregrino, o jornal local, o sr. Bill Boneson, pedirá aos PCs que se apresentem como super-heróis diante dele e provem ser quem são com uma pequena demonstração de poder (“Qualquer um pode vir aqui usando uma fantasia!!”). Se isto for feito, ele entregará a eles uma carta com um endereço – que foi

deixada pela mulher que comprou o anúncio, para ser entregue quando os heróis a procurassem.

O endereço é uma casa no subúrbio – seguido de uma recomendação “Venham discretamente”.

Uma vez lá chegando, serão recebidos pela recente locatária da casa: uma jovem e atraente mulher de cabelos castanhos claros, olhos verdes, usando óculos, roupa sóbria e parecendo algo nervosa. Ela se apresenta aos PCs como Adelle West, assim que estes declararem ser super-heróis, e diz que está aliviado por conhecer outros super-humanos, e que acha que ambos podem se ajudar mutuamente.

“Bem, amigos”, diz ele, “A verdade é que a questão deste novo tráfico de armas me preocupa de forma pessoal. Sou bioquímica e geneticista, e trabalho há cinco anos num projeto científico ousado, financiado pela Universidade Adams, que investiga as origens dos poderes meta-humanos. Não vou incomodá-los com detalhes técnicos, mas depois de muito tempo de pesquisa e testes, eu cheguei a um soro. Ele funciona como um “gatilho” que pode disparar o mecanismo de ativação de super-poderes num ser humano normal. Como se fosse uma espécie de Soro do Super-Poder. Só que havia um problema: as mudanças fisiológicas radicais provocadas pelo soro têm 97% de chance de matar a pessoa a quem o mesmo for administrado. Eu não poderia testar em ninguém sem risco de vida. Feliz ou infelizmente, meu irmão gêmeo, que é um dos atletas da Universidade, descobriu há cerca de um ano que era vítima de um câncer incurável, e, quando comentei com ele sobre o soro, ele se apresentou como cobaia voluntária. E o experimento deu certo. Além de desenvolver força e resistência sobre-humanas, e a capacidade de voar, ele curou completamente a doença. Meu irmão adotou o codi-nome de Águia Dourada e começou a combater o crime em nossa cidade. Há três meses atrás, o caos que está se instalando em sua cidade, com essa nova tecnologia nas mãos de bandidos, já havia começado na nossa. Meu irmão disse que poderia ter encontrado o lugar onde elas são produzidas e partiu para investigar numa noite. Ele desapareceu desde então. Pode ter sido capturado ou morto pelos facínoras responsáveis por isso. E, recentemente, estas coisas começaram a ser vendidas em outras cidades além da minha. Só há uma coisa com a qual eles não contavam: eu sei qual a área que meu irmão pretendia investigar. Com a ajuda de vocês, podemos descobrir os responsáveis por esta situação.”

Se algum dos PCs tiver Empatia ou for Telepata, descobrirá que Adelle está sendo sincera. Além disso, qualquer personagem que tenha o costume de assistir o noticiário, ou acompanhar notícias sobre super-humanos de alguma forma, lembrará, com um teste de IQ + 1, do nome Águia Dourada, como sendo um novo e bem sucedido super-herói da Cidade II. Antes que ele dê mais detalhes, porém, todos os PCs devem fazer um teste de Audição – 5 ou então IQ, para quem tiver Noção do Perigo. Um sucesso detectará que alguém está se aproximando lá fora – *pelo ar*.

Assobiando pelo céu, um número de figuras igual à quantidade de PCs + 3 aproxima-se de casa. Se os PCs não as notaram, elas arrebentarão as paredes e tentarão capturar Adelle. Se as notaram, talvez ainda possam ser detidas a céu aberto.

São robôs de combate, com a missão de capturar Adelle sem ferí-la. Parecem esguias figuras metálicas humanóides negras, com lentes vermelhas brilhando no lugar dos olhos, foguetes nas botas e com a mão esquerda substituída por um pequeno canhão que dispara o mesmo tipo de raio de energia que as armas sendo vendidas no submundo. O GM deve lembrar-se de que não está escrito neles que são robôs – podem se passar por homens usando trajes de combate ultra-tecnológicos. Isso pode ser importante se algum dos heróis tiver Incapaz de Matar ou Senso de Dever com a Humanidade.

Os robôs não atacarão os PCs de imediato, mas o farão impiedosamente se algum deles tentar impedi-los de capturar West – como provavelmente acontecerá. É o momento da segunda batalha. Cada um dos robôs lutará até a destruição total. Eles são oponentes mais duros que simples humanos bem armados.

Há três resultados possíveis para esta luta:

- a) Os PCs destroem os robôs e os impedem de capturar Adelle:

Neste caso, os PCs terão novas pistas do que está acontecendo: as carcaças dos robôs derrotados, que foram construídas utilizando-se de tecnologia semelhante à das armas traficadas. Há um outro detalhe: os robôs não são propriamente robôs, mas máquinas de guerra simples – ou seja, não possuem uma Inteligência Artificial muito desenvolvida – que estavam sendo controladas remotamente por um sinal que vem da Cidade II. Se os PCs tiverem poderes ou perícias que tornem isto possível, eles podem rastrear a fonte do sinal e ir direto para o Conflito Final desta aventura.

Mesmo que este não seja o caso, se Adelle ainda estiver com eles, poderá contar o que sabia sobre a possível localização da fábrica clandestina de armas – pelo que o Águia Dourada disse antes de desaparecer, fica numa determinada “zona fantasma” industrial da Cidade II, um lugar que abrigou inúmeras fábricas no passado, e que, no presente, tem apenas algumas poucas delas funcionando. Águia Dourada acreditava que a instalação dos fabricantes de armas se localizava num dos vários pavilhões abandonados da região. Ele pedirá para que os PCs a protejam e os guiará até a Cidade II.

- b) Os PCs destroem alguns robôs, mas Adelle é capturada:

Neste caso, há três soluções possíveis: rastrear o sinal de controle, como acima. Descobrir as anotações de Adelle (ver abaixo) ou *seguir os robôs* até o covil dos bandidos. Isto deve ser feito de forma rápida e furtiva, porque os robôs são velozes e aquele que os controla está atento. Isto levará os PCs para o covil ainda mais rapidamente.

- c) Nenhum robô é destruído, e Adelle é capturada:

Essa opção, significa, entre outras coisas, que os personagens talvez não sejam fortes o suficiente para sobreviver ao final da aventura – o GM deve orientar a criação dos personagens de forma que isto seja evitado. Muito provavelmente os PCs terão sido derrotados se isto aconteceu.

No entanto, isto pode acontecer por puro e simples azar. Se nenhum deles tiver a idéia ou a possibilidade de seguir os robôs, West já havia se precavido – ela deixou, na casa que alugou temporariamente na cidade, um caderno de anotações, junto de alguns jornais que falam sobre a carreira de seu irmão – juntamente com fotos de um super-herói imponente trajando uma armadura dourada que imita características de uma águia – neste caderno estão registrados os últimos fatos que ela relatou aos PCs e um mapa da Cidade II, com a “zona fantasma” circulada.

5 – Cidade II: A Zona Fantasma:

Quando os heróis chegarem à Cidade II perceberão que se trata de um lugar vivo e vibrante – outrora um polo industrial, esta atividade entrou em decadência, sendo

recentemente substituída por outro foco na vida econômica e social do lugar. A Universidade Adams.

Um gigantesco campus e um desenvolvimento acima do normal na área da pesquisa científica, aliado a um excelente desempenho nos esportes universitários, fizeram do local um ponto de atração para jovens promissores de toda a região. Há muitos mercados que se enriquecem com a chegada de estudantes e pode-se dizer que a Cidade II gira em torno do estudo universitário. Adelle West se formou ali há pouco tempo e já trabalha como pesquisadora profissional e professora.

Em todos os lugares, há referências e testemunhos das ações de Águia Dourada como a maior e mais recente estrela local e único super-herói da cidade, amado pela população. Arquivos de jornais relatam sua carreira rápida e frenética. Edições atuais se perguntam constantemente por onde ele anda.

A antiga zona industrial é hoje um lugar esquecido – muito frequentado por gangues de adolescentes e ponto de encontro entre traficantes dos mais variados artigos. Seria um local perigoso para qualquer um que não fosse um Super.

Descobrir qual exatamente é o local onde as armas estão sendo fabricadas demandará uma dose de investigação, patrulha e observação. Trata-se de uma fábrica aparentemente normal, pelo aspecto externo, e, ao contrário do que pensava Águia Dourada, não é um pavilhão desativado: ela tem a fachada de uma fábrica de doces! No seu letreiro está escrito: Chocolates Von Braun.

No entanto, há coisas estranhas que mostram que esta não é uma fábrica comum. Câmeras e sensores de todos os tipos estão instalados no seu exterior. Nenhum funcionário nunca é visto entrando ou saindo da fábrica e misteriosas pequenas naves de carga chegam a uma espécie de hangar e partem pouco tempo depois, a cada dois dias. Qualquer tentativa de entrar pacificamente é negada, e, caso um dos PCs ultrapasse a cerca eletrificada que isola o pátio vazio da instalação, ele será imediatamente alvejado por um laser automático externo.

Atravessar as paredes do local, no entanto, não deve ser impossível para Supers, e, uma vez lá dentro, eles estarão diante de uma linha de montagem das terríveis armas que já conheciam antes – que funciona de forma *completamente automática*. Não há funcionários, nem técnicos, nem administradores. Apenas o ritmo contínuo de robôs de fábrica.

Assim que se fizerem notar, os PCs serão “recepcionados” por um time de robôs de combate duas vezes maior do que o que tentou (ou conseguiu) capturar Adelle West.

E, liderando este time, está uma figura imponente, trajando uma armadura negra tecnológica que imita em estilo uma armadura medieval completa de placas, e portando uma espada cuja lâmina brilha alaranjada, como se de metal incandescente. Ele está completamente ciente da chegada dos PCs.

Ele não os confrontará imediatamente, a menos que os PCs o ataquem sem aviso, ao contrário, apenas os observará. Se qualquer diálogo for iniciado, ele simplesmente dirá algo como:

“Eu sou Bellicus, o senhor deste lugar. Deixem meu lar imediatamente e pouparão suas vidas. Ousem contrariar minha vontade e não me responsabilizarei por sua imprudência.”

Faça um teste de Visão – 5 , ou Eletrônica: Sistemas de Segurança, caso algum PC possua esta perícia. Será possível detectar várias câmeras observando o desenrolar dos fatos, instaladas discretamente.

Bellicus não dará ouvidos à negociações ou pedidos de qualquer tipo, se os PCs insistirem em ficar, como provavelmente acontecerá, ele atacará, junto com os robôs de combate, dizendo “Vocês tiveram sua chance”.

É chegada a hora da batalha final – Bellicus lutará com todas as suas forças, não poupando inimigos. Ele é um oponente poderoso – mas não é um fanático. Se for seriamente ferido (chegar a fazer um Teste de HT para evitar a morte) ele se renderá.

Os robôs continuarão lutando até o último deles ser destruído – se algum dos PCs souber ou adivinhar que eles são máquinas controladas remotamente, poderá deduzir o seguinte: há mais alguém por trás disso.

Um sucesso num teste de Arquitetura – 2 poderá revelar o seguinte: uma das paredes do local tem uma porta secreta.

Uma vez terminada a batalha, os PCs poderão retirar a máscara de Bellicus e então, haverá uma surpresa: seu rosto é a versão masculina do rosto de Adelle West.

Bellicus e Águia Dourada são a mesma pessoa – seu nome é Andrew West.

Se não estiver inconsciente ou morto, ele poderá revelar sua história, caso seja pressionado por aqueles que o derrotaram:

“No começo, eu estava gostando da vida de herói. Havia fama, e nunca tive tantas garotas atrás de mim. Mas era arriscado e sem lucro. Eu comecei a ficar farto. Até que descobri este lugar... e o gênio por trás dele... ele me ofereceu grandes recompensas... se eu deixasse para trás minha vida antiga e me tornasse seu aliado. E foi o que fiz. Não me arrependo. Não, eu não fiz tudo isso sozinho. Ele observou tudo, atrás daquela parede. E já deve ter escapado.”

6 – O covil do Mestre das Armas:

Num cômodo secreto, atrás de uma parede da fábrica, com a entrada operada por controle remoto, há uma instalação munida de monitores e controles que permitem a uma única pessoa operar a fábrica inteira, controlar os robôs de combate e vigiar tudo o que acontece ao redor.

Se os PCs tiverem a sorte, poderes necessários ou esperteza de descobrir por si mesmos o lugar e chegar antes que a luta com Bellicus termine, encontrarão ali o responsável por tudo. Se eles só alcançarem o local após as revelações de Bellicus, o vilão já terá fugido.

Se Adelle West tiver sido capturada, ela estará prisioneira aqui, onde alguém tenta convencê-la a unir-se a ele – afinal, seus conhecimentos científicos e o segredo do Soro dos Super-Poderes podem ser extremamente lucrativos no submundo.

Diante dos monitores, senta-se um homem de cerca de quarenta anos, de aparência comum e dentes amarelados pela nicotina, trajando roupas discretas e cuja única peculiaridade física digna de nota é o fato de usar uma bengala para caminhar por conta de um defeito numa das pernas. Não tem nenhum poder especial, nem nenhum tipo de treinamento em combate. Uma pessoa que passa despercebida em praticamente qualquer lugar.

Seu nome é Ben Barlow – apelidado carinhosamente no mundo do crime de Mestre das Armas.

Foi ele quem inventou a nova tecnologia com a qual o crime está se armando, construiu os robôs de combate e criou a armadura que Andrew West usa na sua identidade como Bellicus.

Se for alcançado pelos heróis, ele simplesmente erguerá os braços e se renderá – sabendo que, se o matarem, os heróis serão acusados de assassinato.

Com ele preso ou morto, as ruas estarão livres de um novo fluxo de armas avançadas – e a missão dos PCs estará concluída.

Sua rota de fuga é uma pequena nave individual com a qual ele partirá por um túnel secreto para bem longe dali assim que seu “cão de guerra” começar a ser derrotado

nos monitores em que ele observa a luta – e tentará reerguer seu negócio longe dos PCs, podendo ser encontrado em outra aventura.

Mas isto é outra história.

Ou melhor, outro número do gibi.

7 – ESTATÍSTICAS, NPCs e VILÕES:

7.1 – As armas de Barlow:

As armas criadas por Ben Barlow são armas duplas, capazes de disparar um poderoso feixe de energia, semelhante a um laser, ou opcionalmente, um míssil em miniatura autopropelido. Desta forma, as estatísticas são diferentes para o tipo de opção utilizada. Cada arma pesa 5 kg, tem RD: 12 e 15 pts de vida. Os mísseis precisam ser recarregados, mas qualquer fonte de energia elétrica pode realimentar a bateria dos feixes de energia. Elas usam as perícias Armas de Feixe e Armas de Fogo (lança foguetes) para serem utilizadas.

Feixe de Energia – Tipo: Perf. - Dano: 5d - TR:12 - Prec.: 10 - 0,5 D: 1000 – Max.: 2000 – Cdt: 3 – Tiros: 100 – Rco: 0

O dano parece modesto, mas na verdade não o é. Se todos os três tiros da arma atingirem o alvo, as regras de disparo automático para lasers serão utilizadas, o que significa que o ataque causará um dano igual a 15d, sendo a RD do alvo subtraída uma única vez do total.

Mini-Míssil – Tipo: Cont. – Dano: 12d – TR: 14 – Prec.: 5 – 0,5 D: não aplicável – Máx.: 1000 – Cdt: 2~ - Tiros: 10 – Rco: 0.

Os mini-mísseis funcionam com uma propulsão própria, e, ao atingirem o alvo ou termirar o seu combustível, detonam uma carga explosiva que causa 12d a até 4 metros de distância, 5d a até 10 metros e nada a partir daí. Qualquer pessoa atingida estará também em chamas (seguir as regras do Módulo Básico).

7.1.2 – Laser automático do pátio externo da fábrica:

Atinge com NH 14 e causa 8d perf. O alvo tem direito a uma jogada de Esquiva normal.

7.2 – Bellicus/Andrew West:

ST: 100 DX: 14 IQ: 12 HT: 16

Vantagens e Super-Vantagens:

Força Ampliada (ver acima), Resistência a Dano 40, Vôo, Super-Vôo (dois níveis), Recuperação Física Normal, Hipoalgia, Reflexos em Combate, Aparência: Atraente, Carisma + 1, Prontidão + 2.

Desvantagens:

Cobiça, Excesso de Confiança, Fanfarronice, Luxúria.

Perícias:

Briga 18, Espadas de Lâmina Larga 16, Corrida 16, Vôo 14, Acrobacia 14, Salto 14, Furtividade 14, Manha 12, Condução 14, Boemia 16, Intimidação 12/15(se baseado em demonstrações de força), Esportes (Basquete, Futebol, Futebol Americano, Baseball) em nível 16.

Equipamento:

Armadura de Combate:

DP: 4, RD: 20, para o corpo todo (totalizando RD 60 com a RD natural do vilão). O capacete é um super-equipamento que fornece Resistência Psíquica em nível 10. O isolamento e suporte de vida são perfeitos, propiciando todos os benefícios da super-vantagem Resistência ao Vácuo, até que o casco seja rompido. A armadura é quebrável e atingível sem nenhum redutor nas jogadas de ataque – cada vez que Bellicus for atingido, contabilize o dano para ambos. Se a armadura receber 60 ptos de dano, será destruída e Bellicus só contará com sua RD natural.

Espada Energizada:

Esta lâmina acrescenta 2d ao dano de balanço/corte ou GDP/perfuração de quem a usa, e ainda tem o seguinte efeito: é detida por apenas 50% da RD do alvo (como na ampliação Perfurante de Armadura em nível dois). Nas mãos de um ser humano normal ela já é perigosa, nas mãos de alguém super-forte, é de grande letalidade.

História:

Quando jovem, o desempenho excepcional de Andrew West nos esportes lhe valeu popularidade, muitas garotas e um ingresso na Universidade. Apesar disso, ele nunca teve um caráter bom. Sempre se valeu de sua superioridade física para intimidar estudantes mais fracos e nunca se importou verdadeiramente com as pessoas que o admiravam ou amavam – com a única exceção de sua irmã gêmea.

Isso não impediu de se aproveitar dela também quando a oportunidade se apresentou – ao ouvir falar sobre o Soro do Super-Poder, decidiu que tentaria a sorte nele. A perspectiva de ser mais que um humano normal o seduziu e o fez com que ignorasse os riscos que ele apresentava. Ameaçou um dos “nerds” da faculdade para que o ajudasse a forjar um diagnóstico falso de câncer e assim convenceu a irmã a permitir que ele fosse sua primeira cobaia.

O experimento deu certo e Andrew se tornou o primeiro super-ser genuinamente fabricado em laboratório. Com o incentivo de sua irmã e do restante da equipe de pesquisa, ele se tornou um super-herói – motivado por desejo de fama e pela possibilidade de usar sua força sobre-humana sobre pessoas que não teriam como lhe fazer frente. Usando uma “armadura” dourada apenas decorativa que lembrava uma ave de rapina ele se tornou Águia Dourada e logo conseguiu muito sucesso e popularidade na Cidade II.

Quando as armas de Barlow surgiram, ele se preocupou consideravelmente com a existência de algo que podia feri-lo, mas conseguiu arrancar de vendedores assustados pistas sobre o local onde elas eram produzidas. Seguindo um dos distribuidores que iria fazer um “reabastecimento” ele chegou até a fábrica de Chocolates Von Braun.

Ao invadir a instalação, foi recebido por Ben Barlow, que já estava ciente de suas investigações, e não tentou lhe fazer nenhuma oposição. Disse que reconhecia a superioridade do jovem, mas que achava que ele estava desperdiçando o seu talento salvando pessoas que não tinham nada a lhe oferecer e combatendo o crime sem receber nada em troca.

Andrew mordeu a isca e aceitou a proposta de Barlow – tornar-se seu sócio, providenciando para ele segurança pessoal e ajuda para “remover” qualquer um que se intrometesse no negócio. Ele simplesmente abandonou suas identidades anteriores e se tornou um super-vilão. Também foi convencido do plano de seu “mestre” de que o talento de sua irmã seria melhor aproveitado caso ela se unisse ao time. No entanto, apesar de seu mau-caráter, o afeto de Andrew pela irmã é sincero, e ele não permitirá que ela seja ferida ou molestada de qualquer forma.

7.3 – Adelle West:

ST: 9 DX: 9 IQ: 16 HT: 12

Vantagens:

Memória Eidética (nível um), Talento para Matemática, Atraente, Carisma + 2, Inventora, Força de Vontade + 3.

Desvantagens:

Senso do Dever: todos que conhece pessoalmente, Pacifismo: Auto-defesa, Disopia: Míope, Timidez Suave.

Perícias:

Química 18, Matemática 18, Física 16, Operação de Computadores 16, Bioquímica 20, Medicina 18, Genética 18, Fisiologia 16, Condução 10.

História:

Adelle West nunca foi popular como seu irmão. Durante a infância e adolescência era gordinha, tinha espinhas e usava óculos, porém, além disso, tinha o QI de um gênio e isto não passou despercebido a seus pais e professores – conseguiu entrar na faculdade precocemente, aos quatorze anos, e se tornou um dos “gênios de estimação” da Universidade Adams.

Adelle sempre foi uma pessoa bem intencionada e responsável, que se importa com os outros e pesa bem as consequências de seus atos. Ela acabou se tornando uma jovem atraente com o passar dos anos, mas sua timidez e sua devoção à ciência a impedem de perceber isto. Ela também tem alguma dificuldade em julgar o caráter das outras pessoas - especialmente de gente com más intenções.

Sua descoberta do Soro do Super-Poder causou um pequeno furor entre todos que participaram do projeto que ela liderou e seu senso de responsabilidade em relação a ele é enorme – seu único erro foi confidenciar a descoberta ao irmão e acreditar na farsa de que ele estava com câncer.

Se ela for capturada, ela não terá vontade nenhuma de se unir a Barlow para dominar o mercado negro do submundo, e aceitaria de bom grado a morte como opção – e a única coisa que impedirá que ela seja executada é a presença do irmão.

Quando descobrir que Bellicus é, na verdade, Andrew, ficará arrasada – mas não tomará nenhuma atitude protetora em relação a ele ser preso e responsabilizado pela escolha que fez. Apenas fará oposição se algum dos PCs desejar matá-lo ou coisa do gênero.

Adelle tem todo o potencial para se tornar uma Aliada dos PCs e ajudá-los em questões que envolvam a ciência e o conhecimento. Bem como apreciaria muito a possibilidade de estudar a fisiologia e os poderes de qualquer super-humano voluntário para isso.

PCs mais românticos, no entanto, encontrarão dificuldade se quiserem passar uma “cantada” em Adelle ou coisa assim – ela não imagina a possibilidade de alguém do sexo oposto estar interessado nela, e tomará qualquer investida como brincadeira ou simplesmente não entenderá o que se passa, a não ser depois de muito tempo.

7.4 – Ben Barlow, o Mestre das Armas:

ST: 8 DX: 10 IQ: 16 HT: 11

Vantagens:

Inventor, Noção do Perigo, Muito Rico, Prontidão + 2, Bom Senso, Talento Para Matemática, Reputação + 3 (com criminosos).

Desvantagens:

Deficiente Físico: Perna Ruim, Compulsão: Acumular Poder, Vício: cigarro.

Perícias:

Física 18, Matemática 18, Física Nuclear 16, Operação de Aparelhos Eletrônicos(qualquer especialidade) 20, Engenharia Eletrônica (qualquer especialidade) 20, Armeiro: Armas de Feixe 20, Mecânica 20, Armeiro: Armas de Fogo 20, Demolição 18, Engenharia Mecânica (qualquer especialidade) 20, Operação de Computadores 18, Programação de Computadores 20, Manha 16, Dissimulação 16, Armas de Fogo 14, Armas de Feixe 14, Pilotagem (micro-naves) 12.

História:

Apesar de extremamente inteligente e talentoso, Ben Barlow nunca teve a chance de ganhar alguma coisa com isso ou ser reconhecido. Sem dinheiro ou família que se importasse com ele para cursar uma faculdade, ele acabou se tornando, quando adulto, apenas um operário comum numa fábrica de armas, completamente ignorado pelo mundo e solitário – até o dia em que um acidente atingiu sua perna e ele foi aposentado do trabalho com uma pensão por invalidez.

Durante o tempo em que ficou em casa, num bairro marginalizado da cidade, o ressentimento de Barlow com o mundo que nunca lhe dera uma chance cresceu e ele começou a arquitetar uma maneira de vingar-se e ganhar dinheiro no processo – aprendera o suficiente sobre a produção de armas para começar a estudá-las por conta própria.

Um verdadeiro gênio subestimado, começou a estudar engenharia e outras ciências de forma completamente autodidata – em breve, ele estava, com uma oficina caseira, trabalhando como armeiro clandestino para criminosos de todos os tipos, consertando e *aperfeiçoando* armas. Isso permitiu que ele conseguisse uma quantia significativa em dinheiro, que ele investiu em mais livros e num computador potente que o permitiram desenvolver ainda mais seu talento científico. Seus contatos no submundo cresceram cada vez mais de nível.

Quando acumulou recursos suficientes, Barlow já tinha projetos inteiramente seus desenvolvidos – comprou uma fábrica quase falida como cobertura e montou, com a ajuda de alguns operários desempregados trabalhando clandestinamente, sua instalação para produção de armas e robôs de combate. Pouco tempo depois, ela funcionava sozinha.

Com suas conexões no submundo, começou imediatamente a vender suas novas invenções a criminosos – conseguindo tanto dinheiro e poder quanto possível.

Na verdade, o poder lhe interessa bem mais que o dinheiro – ele vive modestamente, e investe quase tudo o que ganha na fábrica. O prazer de saber que é talentoso e que suas invenções fazem a diferença no mundo do crime é sua maior satisfação e forma de vingança contra a sociedade que sempre o ignorou.

Se não for capturado a tempo, Barlow fugirá sem vergonha nenhuma e reiniciará seus negócios em outro lugar.

Caso seja preso, ele não tem superpoderes nem é preparado para fugir sozinho, e teoricamente apodrecerá na cadeia pelos seus atos – mas, caso o GM queira utilizar o vilão novamente, a máfia ou outro grupo semelhante pode muito bem organizar sua fuga...

7.5 – Assaltantes de Banco:

ST: 12 DX: 13 IQ: 10 HT: 12

Vantagens:

Prontidão + 2 ou Hipoalgia

Desvantagens:

Cobiça, Excesso de Confiança

Perícias:

Armas de Feixe 14, Armas de Fogo 14, Manha 10, Condução 13, Furtividade 13, Briga 15.

Equipamento:

Armas de Barlow, Coletes à Prova de Balas (DP: 4 RD: 15)

7.6 – Robôs de Combate:

ST: 20 **DX:** 14 **IQ:** não aplicável **PV:** 20

DP: 4 **RD:** 20

Velocidade de Vão: 300 km/h

Ataques: canhão na mão esquerda idêntico à arma de feixe, com NH igual à DX, ou então socos com perícia equivalente a Caratê 15 (2d +2 cont.).

Os robôs que aparecem na primeira cena têm também com um deles uma máscara de oxigênio para colocar em Adelle caso ela seja capturada, tornando a viagem pelo ar até a Cidade II menos arriscada.

Cada robô se torna incapaz de lutar se chega a 0 PV.

7.7 – O Soro do Super-Poder:

A fórmula criada por Adelle West funciona, em termos de jogo, da seguinte maneira: quando um ser humano normal (i.e.: sem super-poderes ou super-vantagens) tem uma dose administrada no seu sangue, deve fazer um teste de HT. Se ele obtiver qualquer resultado que não seja um Sucesso Decisivo, ele morrerá numa agonia violenta. Por outro lado, se ele tiver a sorte de obter um Sucesso Decisivo, ele ganhará o equivalente a no mínimo 400 ptos em super-poderes e super-vantagens a serem escolhidas pelo GM.

A formula não tem qualquer efeito em personagens que já tenham suas próprias habilidades meta-humanas.

- Luiz Hasse - e-mail: luizfalkenstein@hotmail.com